



**FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FASA**

**CURSO: COMUNICAÇÃO SOCIAL**

**DISCIPLINA: PROJETO EXPERIMENTAL IV - MONOGRAFIA**

**ÁREA: PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

**PROFESSOR ORIENTADOR: ÉRICO DA SILVEIRA**

## **A POÉTICA DA IMAGEM DE YASUJIRO OZU**

**MÁRCIA NAGAI ANNO**  
**MATRÍCULA Nº 2036607/7**

**Brasília/DF, junho de 2005**



**FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FASA**

**CURSO: COMUNICAÇÃO SOCIAL**

**DISCIPLINA: PROJETO EXPERIMENTAL IV - MONOGRAFIA**

**ÁREA: PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

**PROFESSOR ORIENTADOR: ÉRICO DA SILVEIRA**

## **A POÉTICA DA IMAGEM DE YASUJIRO OZU**

**MÁRCIA NAGAI ANNO**  
**MATRÍCULA Nº 2036607/7**

**Brasília/DF, junho de 2005**

*“(...) uma casa não é nunca  
só para ser contemplada;  
melhor: somente por dentro  
é possível contemplá-la.  
Seduz pelo que é dentro,  
ou será, quando se abra;  
pelo que pode ser dentro  
de suas paredes fechadas;  
pelo que dentro fizeram  
com seus vazios, com o nada;  
pelos espaços de dentro,  
não pelo que dentro guarda...”*

João Cabral de Melo Neto (A mulher e a casa)

## Resumo

Samuel Beckett analisou a obra de Marcel Proust a partir de três pontos: o tempo, o hábito e a memória. O hábito nos embrutece para que possamos suportar a dor de uma vida que se sabe finita, a memória recupera o passado de maneira seletiva, e “na melhor das hipóteses, tudo o que se der no tempo (todo produto do tempo), seja na arte ou na vida, só poderá ser possuído sucessivamente, por uma série de anexações parciais e nunca integralmente, de uma só vez” (BECKETT, 2003: 16).

A obra do cineasta Yasujiro Ozu, paralelamente ao trabalho de Proust, também abordou a noção da atemporalidade. Os espaços descontínuos e autônomos, o vazio e o silêncio encontrados em seus filmes podem ser considerados situações óticas e sonoras puras de acordo com a teoria da imagem-tempo formulada por Gilles Deleuze. A presente monografia apresentará os resultados de um estudo que buscou apontar as características que levaram Deleuze a afirmar que Ozu foi um dos primeiros a fazer uso da imagem-tempo na sétima arte.

## Sumário

1. Apresentação do objeto de estudo .....	6
2. Objetivos .....	8
3. Metodologia .....	9
4. Histórico do cinema japonês .....	10
4.1 O cinema independente japonês .....	15
4.2 O cinema de animação .....	17
5. Biografia de Yasujiro Ozu .....	18
5.1 Características da obra de Ozu .....	21
5.2 Técnicas fílmicas de Ozu .....	23
6. A imagem-movimento e a imagem-tempo .....	30
7. Ohayo (Bom dia – 1959): os planos de transição e o tempo .....	41
7.1 Sinopse do filme Ohayo .....	43
7.2 A imagem-tempo em Ohayo .....	43
7.3 Cenas do filme Ohayo .....	47
8. Conclusão .....	49
Bibliografia .....	51
Anexo A .....	55

## 1. Apresentação do objeto de estudo

Fascinado pelo cinema norte-americano e europeu, o cineasta japonês Yasujiro Ozu odiava locações, pois adorava ter total controle de todos os aspectos fílmicos (o diretor Shohei Imamura, então um jovem aspirante, deixou o cargo de assistente de direção de Ozu por ser contra seus métodos detalhistas e perfeccionistas de filmagem). Um dos primeiros cineastas formados dentro dos grandes estúdios da indústria cinematográfica de seu país, dentro de uma hierarquia criada por Shiro Kido – diretor da *Shochiku* por mais de 40 anos, Ozu não chegou a desfrutar em vida do mesmo reconhecimento internacional que colegas contemporâneos como Kenji Mizoguchi obtiveram.

O filósofo francês Gilles Deleuze, utilizando teorias previamente formuladas por Henri Bergson sobre o movimento, formulou ensaios sobre o cinema e seu futuro. Entre seus textos, ele dedica espaço para Ozu, quem ele considera um dos precursores da imagem-tempo (DELEUZE, 1990: 23), onde o que é representado adquire uma realidade autônoma, independente da situação em que se encontra. A imagem do cinema é diferente das demais por se achar em movimento. Essas imagens-movimento são unidas por meio da montagem cinematográfica, a qual permite uma exteriorização das imagens encadeadas. Todavia, explora-se também o tempo, e não exclusivamente o movimento da imagem, movimento esse que passa a ser, conseqüentemente, uma perspectiva do tempo.

A banalidade cotidiana da família japonesa é representada de modo simplificado por Ozu em seus filmes. Com movimentos de câmera cada vez mais escassos, o diretor passa a filmar apenas o essencial para a história, deixando as redundâncias de lado. Além disso, cria planos de corte (conhecidos como *pillow-shots* ou naturezas mortas) que servem como espaços intermediários entre uma cena e outra.

O objeto de estudo deste trabalho é o cinema de Yasujiro Ozu, utilizando o conceito de imagem-tempo formulado por Gilles Deleuze. Por ser até hoje um cineasta venerado pelos críticos, mas pouco conhecido pelo público em geral, suas contribuições na área cinematográfica não são muito difundidas. Antes, seus filmes só

podiam ser encontrados aqui no país por intermédio do Consulado do Japão do Rio de Janeiro, o que tornava muito restrito o acesso aos seus trabalhos. Felizmente, agora há a oportunidade de adquirir seus longas-metragens pela internet (graças à coleção *Criterion*). Porém, no Brasil, apenas *Ohayo* (Bom dia) chegou em DVD.

Visto esses empecilhos para sua devida popularização, o estudo é focado de modo a apresentar certas técnicas cinematográficas adotadas por Ozu que se tornaram suas marcas registradas, e que também permitiram a Deleuze justificar pontos particulares de sua teoria, além de descobrir se a obra de Ozu é um exemplo aplicável dessa proposição.

A seguir, no primeiro capítulo, será apresentado um breve panorama sobre a história do cinema japonês, desde a época do cinema mudo até a influência da *Nouvelle Vague* na década de 60, passando por sua chegada ao exterior, inclusive no Brasil. O segundo capítulo trará a biografia do cineasta Yasujiro Ozu, procurando trazer à tona as principais referências fílmicas do início de sua carreira, e também mostrar por que ele é tão reverenciado atualmente.

Em seguida, uma explanação sobre a imagem-movimento e a imagem-tempo de Gilles Deleuze será realizada, de modo que facilite a compreensão posterior do trabalho. A análise das técnicas de filmagem de Ozu estará no quarto capítulo, justificando a imagem-tempo encontrada em sua obra por Deleuze. Para isso, tira-se proveito de cenas do filme *Ohayo* (Bom dia - 1959), refilmagem do filme *Umarete wa mitakeredo* (Eu nasci, mas... - 1932).

## 2. Objetivos

A linguagem visual desenvolvida pelo diretor até a metade do século passado (Ozu faleceu em 1963) ainda tem muito que influenciar as culturas ocidentais, devendo ser acrescentado a isso a maneira como ele tratava questões universais, por exemplo: casamento, família e morte. O principal objetivo deste trabalho é, portanto, pesquisar o cinema japonês de Yasujiro Ozu a partir do conceito de imagem-tempo de Gilles Deleuze.

Para isso será necessário:

- 1- Contextualizar o trabalho de Ozu no cinema japonês, apresentando um breve histórico do cinema nipônico e mostrando como os filmes do cineasta se encaixam dentro desse esquema;
- 2- Compreender os conceitos da imagem-movimento e da imagem-tempo de Deleuze, explicitando a influência da primeira proposição sobre a segunda, e identificar sinais da imagem-tempo na filmografia de Ozu;
- 3- Aplicar a teoria em um de seus filmes, verificando antes a existência das peculiares técnicas cinematográficas do diretor que o fizeram se destacar de seus contemporâneos (um pequeno comparativo com as técnicas usadas freqüentemente por diretores em geral será feito).



### 3. Metodologia

O método de abordagem deste estudo de caso foi o dedutivo, pois a partir de dados e informações já elaborados e publicados, foram estabelecidas as justificativas do trabalho apresentado.

A metodologia empregada na realização desta monografia teve um caráter exploratório, por meio de uma pesquisa bibliográfica, a qual consistiu num estudo em livros especializados dos fundamentos teóricos envolvendo o conceito de imagem-tempo definido por Gilles Deleuze (incluindo o livro realizado pelo próprio autor e que serviu de principal embasamento para o texto) e por outros autores que estudaram direta e indiretamente a teoria e o autor, como Raymond Bellour, Éric Alliez, Peter Pál Pelbart e Paul Virilio.

Além disso, o histórico do cinema japonês e das técnicas cinematográficas de Ozu foram pesquisadas nos poucos livros encontrados nas bibliotecas de Brasília que falam sobre o assunto. Como fonte de pesquisa, podemos citar Donald Richie, a brasileira Lúcia Nagib e, especialmente, David Bordwell. A internet se mostrou uma importante fonte de informação, fornecendo textos do conceituado crítico nipônico Tadao Sato.

Uma pesquisa observacional também foi aplicada, por meio da observação e análise de um filme de grande relevância dentro da filmografia de Ozu (e o único disponível em DVD no país – Bom dia, de 1959), usando para essa finalidade os conhecimentos apreendidos pelas teorias de Deleuze e pelas teorias sobre cinema.

## 4. Histórico do cinema japonês

Após quase 300 anos de reclusão voluntária, o Japão decidiu abrir suas portas para o Ocidente, permitindo, desse modo, a entrada de novidades como o Cinematógrafo dos irmãos Lumière e o Vitascope de Thomas Edison em 1897, nas cidades de Osaka e Tóquio.

No começo, os filmes estrangeiros eram exibidos de modo que se adequassem ao peculiar costume do espectador japonês. Vários filmes de curta duração eram exibidos juntos (e repetidos exaustivamente – emendava-se o fim com o começo do filme, gerando uma impressão de continuidade) para que a sessão de cinema tivesse a duração de uma peça tradicional de teatro. O projetor em si era considerado um espetáculo à parte, sendo que, por diversas vezes, acabava ganhando um local de destaque no palco.

Nos intervalos das apresentações, é importante também ressaltar a presença dos *nakauris* (vendedores de doces e salgados) e dos *rinkens* (policiais que podiam até interromper o espetáculo se houvesse alguma desordem no local).

Enquanto no Ocidente o cinema era considerado um novo tipo de fotografia, no Japão ele era tratado como uma extensão do teatro. Não havia qualquer obrigatoriedade de realismos ou inovações, mas todos os dramas deviam ser “apresentados” (influência do *Kabuki*, do *Noh* e do *Bunraku*, onde encontramos vozes autoritárias que oferecem explicações redundantes e comentários de natureza moral sobre cada ação executada). No filme japonês, essa “voz” era o *benshi* – narrador que transformava as partes em um todo coerente. A introdução do narrador ocorria antes de cada sessão e instrumentos musicais japoneses (*taiko*, *shaminsen* etc.) acompanhavam a narração. Sua presença era necessária para ajudar a interpretar costumes e expressões mostrados principalmente em filmes estrangeiros.

Uma verdadeira competição entre *benshis* surgiu, fazendo com que alguns nomes se tornassem mais importantes que o próprio filme. Todos os profissionais que trabalhavam nessa área deveriam obter uma licença, para que o profissionalismo fosse mantido. No início de cada sessão, um *benshi* era encarregado de animar a platéia e de descrever as fitas de animação. Mais tarde, três *benshis* se revezavam para narrar o

começo, o meio e o fim do filme (o clímax ficava a cargo do mestre *benshi*). Filmes com performance de apenas um *benshi* eram reservados para ocasiões especiais.

Apesar de receberem diálogos em 1910, os *benshis* sobreviveram somente até o advento do cinema falado. Contudo, influenciaram cineastas como Akira Kurosawa. No filme *Ikiru* (Viver - 1952), há uma voz que oferece explicações durante alguns atos.

Quando o Japão começou a fazer seus próprios filmes, suas produções se assemelhavam a eventos teatrais. E assim como no teatro, os homens faziam os papéis femininos. Não havia qualquer preocupação com a edição – as imagens simplesmente eram conectadas umas com as outras, as tomadas eram longas e os atores ficavam distantes da câmera. O flash-back só foi incorporado (em 1909 – sem obter sucesso) por ser uma novidade estrangeira, e não por necessidades da narrativa. Qualquer novidade teria suas funções originais sacrificadas se fossem bem aceitas pelo público.

O espaço no filme não era apenas um simulacro para o real. Em princípio, era somente uma área presa a convenções, sem influência na narrativa. Com relação à tela cinematográfica, ela deixa de ser uma janela para transformar-se em superfície bidimensional, pois apenas olhamos para a tela, e não para além dela. Outro ponto importante seria a narrativa sem grandes acontecimentos. Eventos paralelos ou até mesmo considerados irrelevantes para o enredo principal eram representados em iguais condições. Com raras exceções, os primeiros filmes japoneses eram baseados nas produções hollywoodianas.

1898 foi o ano em que surgiu a produção japonesa. Os primeiros temas retratados eram as *geishas* e as ruas de Tóquio. Ainda no mesmo ano, *Game of Autumn Leaves* apresentava a performance de dois artistas consagrados do teatro *Kabuki*. Até hoje é a película mais antiga que se manteve preservada. Em 1902, estreava o primeiro filme produzido no Japão, *Momijigari*. Os noticiários de guerra colaboraram para uma posterior evolução da arte. A casa *Konishi*, antecessora da *Sakura Films*, desde 1900 enviava operadores de câmera para regiões em conflito. Algumas das batalhas por eles registradas na China tornaram-se clássicos do cinema japonês, especialmente uma que mostrou a rendição do general russo Stesel ante o general nipônico Nogi em Port-Arthur (1905). Essa foi a primeira película japonesa exportada para os Estados Unidos e diversos outros países.

No ano de 1910, é inaugurada a primeira sala de cinema em Tóquio. Logo depois, abria o *Cine Odeon* em Yokohama, especializado em filmes estrangeiros. Nesse mesmo ano, um grupo de atores de teatro *Kabuki* proibiu seus membros (notadamente os que faziam os papéis femininos) de trabalharem no cinema. Houve um período de crise, resultando na invasão do mercado por filmes estrangeiros. O primeiro longa-metragem chegou em 1912. Chamava-se *The blue bird*, e era distribuído pela *Universal Pictures* (EUA).

Por um bom tempo, os filmes estrangeiros não tiveram concorrentes, até que os estúdios japoneses decidiram utilizar mulheres em suas produções. Assim, em 1919, a *Nikkatsu* lançava *Miyama no otome*, estrelado por Harumi Hanayagi.

Como no cinema norte-americano, as produções japonesas também eram organizadas dentro do sistema dos grandes estúdios. Em 1912, surgiu em Kyoto a *Nippon Katsudo Kabushikigaisha*, mais conhecida como *Nikkatsu*. Em seguida, apareceram a *Shochiku* (1920), a *Toho* (1936 – da qual originou-se a *Shinto* em 1947), a *Daiei* (1942) e a *Toei* (1951), que se assemelhavam às cinco grandes companhias estadunidenses (*MGM*, *Paramount*, *Warner Bros.*, *20<sup>th</sup> Century Fox* e *RKO*). A única diferença seria com relação ao orçamento, pois os estúdios japoneses sempre tiveram recursos escassos.

O cinema de gênero, comercialmente mais rentável, predominava desde aquela época e recebia as seguintes denominações: *jidaigeki* (drama de época), *gendai geki* (drama contemporâneo), *shomingeki* (drama sobre pobreza), *kazoku-mono* (histórias de família), *haha-mono* (filmes sobre mães), *eroductions* (filmes eróticos), *tsuma-mono* (filmes sobre esposas), *shoshimengeki* (comédias sobre a classe assalariada), *taiyozoku* (filmes sobre a juventude rebelde), *matatabi-mono* (filmes sobre a *yakuza* – máfia japonesa), *keiko-eiga* (cinema esquerdista), *chambara* (filmes de samurais), *senikyoyo-eiga* (filmes financiados pelo Governo durante a 2ª Guerra Mundial), *nansensu-mono* (série contínua de gags ligadas por tênue fio narrativo), entre outros. Filmes *jidaigeki* eram produzidos em Kyoto, enquanto filmes *gendai geki* eram feitos em Tóquio.

Os filmes produzidos em Kyoto não passavam de uma versão cinematográfica do *Kabuki*. No entanto, esses trabalhos “tradicionais” obtiveram rápida aceitação do

público. A cidade estava destinada a se transformar na capital do cinema japonês. Tóquio, por outro lado, buscava retratar temas da vida moderna, fazendo uso de técnicas adotadas por Georges Méliès e os expressionistas alemães. Como estava sob forte ameaça, tentou contra-atacar a cidade rival utilizando vários sistemas: fonógrafos, atores lendo o roteiro, legendas, atores interpretando ao vivo algumas cenas do filme. Mas a única solução eficaz foram os *benshis*.

Logo após o terremoto *Kanto*, em 1923, danificar salas de cinema e estúdios de Tóquio, os filmes norte-americanos se expandiram no mercado japonês. As grandes companhias, para se recuperarem, passaram a produzir filmes em um ritmo acelerado, prejudicando, contudo, a qualidade de seus produtos.

Durante a década de 20, foram lançados uma média de 700 filmes por ano. Mesmo tendo reduzido a capacidade produtiva para 500 filmes por ano nos anos 30, o Japão continuou sendo o maior país produtor de filmes do mundo.

Em 1929, as produtoras *Makino* e *Nikkatsu*, inspiradas pelas películas norte-americanas, decidiram lançar filmes sonoros. No entanto, nenhuma obteve sucesso. Havia vários empecilhos que dificultavam a transição: os *benshis* (que tinham já assegurado um lugar no cinema nipônico) e a crise econômica mundial que afetou os países em 1929. Felizmente, com a aceitação do público pelos filmes sonoros estrangeiros, aos poucos a novidade conseguiu se estabelecer também no Japão.

Seguindo os padrões das demais empresas do país, havia uma certa hierarquia na indústria cinematográfica. Para uma pessoa conseguir chegar à cadeira de diretor, ela deveria passar, primeiramente, por diversos cargos: assistente de fotografia, assistente de direção, roteirista etc. Esse era um tipo de vínculo empregatício que durava uma vida.

O cineasta Yasujiro Ozu é um exemplo de como funcionava o esquema, pois cresceu juntamente com sua empresa. Foi admitido na *Shochiku* em 1922 (dois anos após sua fundação) e só saiu de lá ao falecer em 1963 (quando os grandes estúdios se encontravam em decadência).

Por ordem do Governo, que durante a 2ª Guerra Mundial passou a controlar os meios de comunicação, surgiram duas tendências:

- Filmes anti-americanos e anti-ingleses;

- Documentários de guerra.

Diretores consagrados como Ozu, Kenji Mizoguchi e Teinosuke Kinugasa conseguiram se manter a margem do conflito. Outros como Kurosawa, chegaram mais tarde, não se comprometendo. Apenas cineastas de segunda categoria tinham se vendido para a indústria da guerra.

O cinema japonês foi “descoberto” pelo Ocidente em 1951, com o sucesso de *Rashomon*, de Akira Kurosawa. Ele é considerado um dos três mestres do período pós-guerra. Os outros dois são Ozu e Mizoguchi.

Os anos 50 são conhecidos como a era de ouro do cinema japonês. Pelo menos, a era de ouro dos estúdios japoneses, que finalmente tinham se restabelecido depois do conturbado período do pós-guerra. *Shochiku*, *Toho*, *Shintoho*, *Toei* e *Nikkatsu* formavam as cinco grandes companhias cinematográficas. Chegavam a produzir um filme por semana graças aos seus complexos, dos quais faziam parte artistas, técnicos, salas de exibição, cadeias de distribuição, sistemas financeiros e produtoras.

A *Daiei* era igual às demais, contudo carecia de uma rede de distribuição e tinha poucas salas de exibição. Por isso, decidiu exportar seus filmes. Aproveitou-se do comércio realizado pelo Japão com os países do Sudeste Asiático (Formosa e Hong Kong) e com locais como o Brasil e os Estados Unidos, para onde haviam ido várias levas de imigrantes japoneses. Por estarem ainda nas primeiras gerações, eles constituíram um público nostálgico para as películas.

De acordo com os autores (GIUGLARIS, 1957: 146), a produção japonesa era duas vezes maior que a norte-americana, cinco vezes maior que a francesa e, de 1950 a 1955, mais de 2000 obras haviam sido rodadas. Grandes êxitos comerciais apareceram, como *Gojira* (*Godzilla*), o qual provocou várias continuações que obtiveram semelhante sucesso.

No fim da década de 50, a televisão começou a tirar o público das salas de cinema. Diretores experientes como Ozu eram considerados “ultrapassados” pela nova geração, a qual também conseguiu, aos poucos, se tornar independente das companhias de cinema. Desde o início, o cinema no Japão sofreu fortes influências externas. Com a geração de 60 não seria diferente. Devido ao forte impacto causado no

país pelos filmes de François Truffaut e Jean-Luc Godard, os críticos não demoraram em batizar de *nouvelle vague japonesa* as películas “alternativas” que apresentavam ao público novas formas de expressão e linguagem cinematográficas.

#### 4.1 O cinema independente japonês

Ao contrário do que dizem, não teve início nos anos 60. Os primeiros filmes independentes (*dokuritsu* puro) foram lançados nos anos 20, num período em que diretores e atores tinham suas próprias produtoras. Alguns artistas optaram por esse tipo de investimento porque visavam um lucro maior, outros porque queriam uma maior liberdade criativa. É dessa época um dos mais importantes filmes de vanguarda de todos os tempos, *Kurutta Ippeji* (também conhecido como *A page of madness* - 1926), de Teinosuke Kinugasa. Todavia, essa película não mudou a história do cinema japonês, pois era totalmente dependente do *benshi* para explicar sua trama (não tinha diálogos, nem narrações).

Em 1941, todas as pequenas produtoras independentes foram integradas às três grandes companhias da época (*Shochiku*, *Toho* e *Daiei*) por ordens do Governo. Ao contrário da Europa, o Governo japonês nunca subsidiou o cinema de seu país.

Após ter ficado adormecido durante a era de ouro do cinema japonês, o movimento independente ganhou forças na década de 60. Um grupo de jovens diretores e críticos fundou em 1957 o grupo “Cinema 57”. O primeiro projeto deles foi o filme *Tokyo 58*, exibido no festival experimental de Bruxelas. Outro projeto foi a criação da *Nihon Ato Shiata Undo No Kai* (Associação Japonesa de Movimentos Artísticos e Teatrais), a qual visava exibir filmes não-comerciais. Desse projeto surgiu o *Nihon Ato Shiata Girudo* (*Art Theatre Guild* - ATG), local onde jovens cineastas que não se sentiam valorizados dentro do esquema dos grandes estúdios podiam expandir suas veias artísticas. Contudo, até o ATG era dependente do capital de um grande estúdio (a *Toho*, nesse caso, além de financiar, foi uma de suas criadoras).

O repertório do ATG era escolhido por críticos conceituados de cinema. Eles privilegiavam produções européias e clássicos que nunca tinham sido vistos no arquipélago, como os filmes de Serguei Einsenstein, Ingmar Bergman, John Cassavetes, Andrzej Wajda e Glauber Rocha. A partir de 1968, o ATG passou a ser o maior laboratório de filmes experimentais do Japão, tendo reunido jovens diretores da *nouvelle vague japonesa*, documentaristas da *Iwanami Productions*, diretores de filmes tipo *sexploitation*, e diretores amadores e de filmes experimentais.

O primeiro projeto produzido pelo ATG foi o documentário *Ningen Johatsu* (1967), de Shohei Imamura. Mas o primeiro filme totalmente planejado e produzido foi *Koshikei* (1968), de Nagisa Oshima, que também co-produziu o trabalho. O ATG percebeu que era vantajoso dividir igualmente os custos de produção com as produtoras dos cineastas.

A televisão havia mudado o comportamento dos espectadores, o que acabou dividindo a população em múltiplos nichos de mercado. Os lucros tornaram-se essenciais para as companhias, pois um tipo de filme já não agradava mais à massa em geral, e o público desse meio também havia diminuído drasticamente. Isso afetou igualmente os distribuidores, especialmente os pequenos, que optaram por comprar filmes de baixo custo para exibir em suas salas. Esses filmes de baixo orçamento abordavam tópicos considerados tabus no período, como sexo. Porém, graças a essas produções (as *eroductions*), tanto os produtores independentes quanto os distribuidores conseguiram uma nova fonte de renda.

No fim dos anos 60, as *eroductions* passaram a ser chamadas de *pink eiga*, um termo ainda em uso atualmente. Em princípio, elas tinham fins apenas comerciais, mas com o andamento, cineastas resolveram utilizá-las como propaganda política ou mesmo como um meio de experimentar novos formatos e estilos (visto que os estúdios haviam parado de contratar novos funcionários).

Nos anos 70, os grandes estúdios começaram a explorar o lucrativo mercado das *pink eiga*. Na década de 80, o ATG passou a ter novos dirigentes, o que acabou refletindo em suas recentes produções. Apesar disso, não possui a mesma força de antes. Hoje em dia, a maior parte dos filmes é feita “fora” dos estúdios, os quais optaram por cuidar unicamente da distribuição.



## 4.2 O cinema de animação

A primeira animação japonesa foi realizada em 1916 e chamava-se *Imokawa Keizou Genkan Ban no Maki* (também conhecida como *Dekobou Shingachou: Meian no Shippai*), dirigida por Oten Shimokawa. No ano seguinte, o filme *Momotaro* foi exportado para a França antes mesmo de ser exibido no país. A produção continuou em um ritmo crescente graças ao apoio do Governo, que via a animação como um ótimo meio de propagar a supremacia japonesa durante a 2ª Guerra Mundial.

A *Toei Doga*, maior estúdio do pós-guerra, enviou o primeiro desenho animado colorido (*Hakujaden* – 1958) para o *Venice Children's Film Festival*, pois acreditava que a animação tinha possibilidades de vencer barreiras culturais e lingüísticas, ao contrário dos filmes tradicionais. Após ser premiado no festival, as animações receberam inúmeros contratos de distribuição no exterior. Além disso, surgiram ofertas para co-produzirem diversos desenhos com outras nações.

As animações nipônicas faziam sucesso por terem custo baixo e serem de fácil compreensão. Em 1963, Osamu Tezuka (do estúdio rival *Mushi Productions*) criou para a TV o desenho *Astro Boy*, o qual foi rapidamente comercializado internacionalmente.

Desenhistas japoneses também começaram a trabalhar no exterior, colaborando na realização de clássicos como *Rudolph – the red nosed reindeer* (1964), *J.R.R. Tolkien's The Hobbit* (1978) e *My little pony* (1980).

Apesar de estarem há bastante tempo no mercado, somente na década de 90 as animações japonesas tornaram-se cultuadas pelos jovens. Isso ocorreu com a chegada dos desenhos nas videolocadoras, que ajudaram a propagar o movimento. Atualmente, é comum ver desenhos nipônicos nas televisões de todo o mundo.

O sucesso tem como auge o Oscar de melhor animação recebido em 2003 por *Sen to Chihiro no kamikakushi* (A viagem de Chihiro - 2001), de Hayao Miyazaki.

## 5. Biografia de Yasujiro Ozu

*A transparência é o valor mais alto e mais libertador da arte – e da crítica – hoje. Transparência significa luminosidade da coisa em si, das coisas que são o que são. Esta é a grandeza, por exemplo, dos filmes de Bresson e Ozu e de La règle du jeu (A regra do jogo) de Renoir.*

Susan Sontag<sup>1</sup>

Fukugawa, 12 de dezembro de 1903. Nascia nessa data Yasujiro Ozu (também creditado em alguns de seus trabalhos como James Maki), filho de pais que descendiam de famílias abastadas, mas que empobreceram na virada do século. Criado em um bairro onde se encontrava a pequena burguesia decadente de Tóquio, mudou-se para Matsuzaka (perto de Nagoya) aos 10 anos, enquanto seu pai permanecia na cidade cuidando de uma firma de fertilizantes.

Por não ser um aluno exemplar (sempre que podia, matava aula para ir ao cinema assistir filmes norte-americanos), não conseguiu entrar na prestigiada Escola Superior de Comércio de Kobe. Acabou escrevendo para *benshis* e, durante um ano, lecionou em uma escola primária de um vilarejo localizado nas montanhas.

Aos 20 anos, volta para Tóquio. Fã da cultura ocidental, admirava Charles Chaplin, Pearl White, Lillian Gish e William S. Hart. No verão de 1923, é apresentado por um parente a Teihiro Tsutsumi, então diretor da *Shochiku*, e ingressa na companhia cinematográfica como assistente de fotografia. Nesse local, conhece atores e técnicos com os quais irá trabalhar por toda a vida.

No ano seguinte, é convocado para a reserva do exército no conhecido “ano voluntário”, contudo simula doença para poder ficar na maior parte do tempo internado no hospital do exército. Ao regressar, passa por diversos cargos dentro do estúdio – entre eles, o de assistente de direção, para o qual escolheu como mentor o cineasta Tadamoto Okubo – e em 1927 finalmente tem a chance de dirigir seu primeiro filme, um *jidaigeki* (seu único) chamado *Zange no yaiba* (Espada da penitência). Hoje, a maior parte de seus filmes mudos está perdida, incluindo seu debut.

---

<sup>1</sup> *Contra a interpretação*. Porto Alegre: L&PM, 1987. P. 22.

Em 1930, no longa *Rakudai shitakeredo* (Fui reprovado, mas...), Ozu trabalhava pela primeira vez com Chishu Ryu, ator que apareceria frequentemente em suas produções posteriores. Cabe ressaltar que desde o ano anterior ele já vinha se dedicando ao gênero *gendai-geki*, do qual tornou-se um dos maiores expoentes.

Com *Umarete wa mitakeredo* (Eu nasci, mas...) tendo recebido o prêmio de Melhor Filme do Ano pela revista *Kinema Jumbo*, passa a chamar a atenção da crítica. Porém, em 1934 seu pai morre e em 1937 é recrutado para lutar na Guerra Sino-japonesa, participando de lutas em terra firme e servindo na unidade de guerra química. Durante esse período, passa a enviar cartas para o jornal *Asahi Shinbun* contando suas experiências.

Adorava o cinema mudo. Não teve pressa para fazer a transição para o cinema falado. Só em 1936 lança seu primeiro filme sonoro, *Hitori musuko* (Filho único). Inicia um roteiro baseado em seus diários de guerra, contudo o projeto não é levado adiante.

Devido ao sucesso de filmes como *Toda-ke no kyodai* (Os irmãos da família Toda), é enviado ao Singapura para fazer filmes de propaganda sobre a 2ª Guerra Mundial. Em companhia de seu fiel diretor de fotografia, Yuharu Atsuta, aproveita sua estadia naquele país para assistir às películas norte-americanas confiscadas pelos japoneses, em vez de se concentrar na realização de filmes nacionalistas.

Retorna ao Japão em 1946 depois de ter ficado preso por seis meses em um campo de concentração inglês, logo após a Inglaterra ter retomado o controle sobre Singapura. Escreve *Tsuki wa noborinu* (A lua não se levanta), porém não chega a filmá-lo. Entrega o roteiro para a atriz Kinuyo Tanaka, que o produz em 1955.

Com o fim da 2ª Guerra, sua carreira passa a ser dividida em dois períodos distintos: pré-1949 e pós-1949, ano em que ele obteve sucesso de crítica e de público por *Banshun* (Pai e filha). Este foi seu primeiro trabalho com um protagonista idoso, iniciando um ciclo que retratou a velhice sem questioná-la. Antes, realizava comédias sobre estudantes e melodramas sobre assalariados.

O tema usualmente abordado em seus trabalhos não era a família japonesa propriamente dita, mas sim a dissolução dessa família dentro de situações banais e corriqueiras. As figuras paternas de seus filmes são compreensivas, deixando todas as responsabilidades domésticas para as mães. Conforme Sato (1987), essa é uma

característica que reflete bem a decadência do sistema patriarcal feudal. As personagens também sempre tinham que fazer uma escolha nos enredos. No entanto, quando a situação não saía da maneira que haviam imaginado, elas não ficavam culpando o destino ou se conformando com a idéia como se fosse inevitável que isso acontecesse. Apenas achavam que tinham tomado uma decisão errada, e nada mais.

Já consolidado na indústria cinematográfica de seu país, muda-se com a mãe para o subúrbio de Kamakura, local que serviu de cenário para algumas de suas histórias. Ao escrever roteiros, primeiro pensava nos diálogos, depois decidia quais seriam as personagens e, por último, resolvia onde seriam as locações (BORDWELL, 1988). Seus diálogos permitiam aos espectadores seguirem a lógica do raciocínio das personagens e, ainda, avançar com a narrativa.

*Tokyo monogatari* (Era uma vez em Tóquio) foi seu primeiro trabalho exibido no Ocidente. Recebeu até um prêmio do *British Film Institute* em 1958. O sucesso mundial veio com *Kohayagawa-ke no aki* (Fim de verão), que passou no ano de 1962 em Paris. Sua reputação se espalhou graças a exibições de seus filmes no festival de Berlim de 1963, promovidas pelo crítico norte-americano radicado no Japão Donald Richie. A essa demora pelo reconhecimento internacional, podemos atribuir o fato de que o público ocidental estava mais interessado no aspecto exótico da cultura japonesa encontrado nos filmes de Akira Kurosawa e Kenji Mizoguchi (autores que foram aceitos rapidamente por essa audiência global).

Sua mãe faleceu em 1962. Um ano depois, no dia em que comemorava seu 60º aniversário (*kanreki*), Ozu morre. Suas cinzas se encontram no templo *Engaku* em Kita-Kamakura. Na lápide há apenas o ideograma chinês *mu*, que significa “o nada”, “o vazio”.

Foi rotulado “o mais japonês” dos diretores do Japão, apesar de suas películas não serem parecidas com as de seus conterrâneos. Ao todo, deixou uma obra de 54 longas-metragens (21 estão desaparecidos). Cinco deles mencionam Tóquio em seus títulos, e 49 se passam na capital japonesa.

Nunca se considerou um artista, apenas um simples trabalhador, como em qualquer outra profissão, a serviço dos estúdios. Mas até hoje seu trabalho é citado por diretores tão diversos como Jim Jarmusch (EUA), Wim Wenders (Alemanha), Abbas

Kiarostami (Irã), Aki Kaurismäki (Finlândia), Claire Denis (França), Paul Schrader (EUA) e Hou Hsiao-hsien (Taiwan).

## 5.1 Características da obra de Ozu

Narração objetiva, com raras demonstrações do ponto de vista da personagem. Ozu detestava filmes que proporcionavam significados ocultos na imagem. Em determinadas situações, as ações não ficavam concentradas em apenas um dos atores. Uma personagem secundária poderia muito bem ser o destaque de uma cena.

O cineasta nunca mostrou estados subconscientes como sonhos, alucinações e fantasias. Do mesmo modo, nunca fez uso de flash-back. O comportamento das personagens aparecia no cotidiano, na tomada de decisões, ou por meio de gestos e palavras. Aliás, fatos explicativos eram deixados de lado. Eliminou igualmente o drama, o qual era retratado de maneira casual.

(...) Enquanto Ozu modifica o sentido do procedimento, que agora documenta a ausência de intriga: a imagem-ação desaparece em favor da imagem puramente visual do que é uma personagem, e da imagem puramente sonora do que ela diz, uma natureza e uma conversa absolutamente banais constituindo o essencial do roteiro (DELEUZE in NAGIB e PARENTE, 1990: 57).

Além disso, sabíamos pouco sobre a vida das personagens, e pouco nos era contado ao longo da narrativa, pois o desenlace é algo que os indivíduos não têm consciência de como ocorrerá. “Ozu entendia que o tempo de vida de um homem é composto de paradas, atrasos e mutações quase imperceptíveis, que se revestem de caráter antinarrativo, sem nenhum enredo – ser gente, ser humano, é viver suportando isso” (YOSHIDA, 2003: 59).

Seus filmes começavam e terminavam de forma balanceada, ou seja, com pequenas variações em ambas as partes. Por exemplo: *Tokyo monogatari* (Era uma vez em Tóquio) começava e terminava com o avô sentado no *tatami* da sala, conversando com a vizinha. Suas histórias formavam um circuito fechado.

Em suas obras, os filmes eram divididos em duas partes: comédia e melancolia. Isso ocorreu principalmente em seus primeiros trabalhos. O lado mau do ser humano nunca foi verdadeiramente retratado. Segundo Barrett (1989: 212), era limitado a pequenos atos de delinquência contra pais ou figuras paternas.

Narrativas com situações paralelas também eram muito comuns, como: mãe se sacrificando para que o filho pudesse estudar. No fim, filho resolve fazer o mesmo com sua criança (situação vista em *Hitori musuko* - Filho único).

A estrutura de seus roteiros – construída sob forte linearidade temporal - podia ser separada em um ciclo contendo três gerações: pais com crianças; jovens se formando e se casando; e separação da família (por morte ou por partida).

Repetições de enredos construídos ao redor de um mesmo personagem sempre foram corriqueiros em sua carreira. Por exemplo: no pós-guerra, suas histórias se concentravam em um pai querendo casar sua filha.

Ozu refilmou no ano de 1959 duas obras suas dos anos 30: *Umarete wa mitakeredo* (Eu nasci, mas...) virou *Ohayo* (Bom dia), e *Ukigusa monogatari* (Uma história de ervas flutuantes), *Ukigusa* (Ervas flutuantes). As personagens, contudo, assim como os enredos, sofreram pequenas modificações.

Uma imagem podia ser filmada de modo idêntico em outro longa-metragem. Por exemplo, nos filmes *Seishun no yume ima izuko* (Onde estão os sonhos da juventude?), *Dekigokoro* (Capricho passageiro) e *Tokyo no yado* (Um albergue em Tóquio) eram oferecidos uma tomada idêntica de fogos de artifício. David Bordwell (1988: 63) acredita que cenas como essas podiam ser imaginadas como unidades separadas de um todo, sendo reutilizadas em outros trabalhos, suscitando combinações diferentes.

Nos dramas domésticos, uma série de ações era usualmente exposta, como: cerimoniais (funeral ou aniversário de morte, nunca casamento); homem de certa idade refletindo sobre a vida que desperdiçou; adultos satisfazendo as vontades das crianças; pessoas comendo em casa ou em um bar; personagens contemplando a vida. As personagens se deslocavam por três localidades diferentes: casa, escola/escritório e bar.

Vários pontos de vista sobre uma mesma questão eram abordados em filmes distintos. Em um longa, uma filha é obrigada a se casar, em outro ela pode escolher um marido, e num terceiro, ela permanecerá solteira.

Nos filmes do pós-guerra, ocorre uma demora para apresentar o conflito central da trama. Enquanto isso, assistimos à cenas que resultarão em apenas conflitos secundários no decorrer da história. Ainda notamos a queda do sistema patriarcal feudal. Pais e filhos agora se encontram no mesmo patamar e se tratam de igual para igual.

Pôsteres de filmes norte-americanos e europeus são comumente pendurados nas paredes das casas japonesas, de modo a introduzirem piadas. Exemplo: os garotos que estão querendo fazer greve de silêncio em *Ohayo* (Bom dia) são postos de frente com o pôster de *The defiant ones*.

Cenas de películas estrangeiras também são freqüentemente projetadas dentro de suas obras. Em *Umarete wa mitakeredo* (Eu nasci, mas...), o diretor foi além e parodiou o seu próprio estilo. O filme amador do patrão deixa a platéia escandalizada e entediada por causa do uso de certos recursos visuais como a altura da câmera.

Esses são detalhes que permitem ao espectador reconhecer de imediato o trabalho do diretor, principalmente por serem constantemente abordados ao longo de sua carreira.

## 5.2 Técnicas fílmicas de Ozu

Durante as filmagens, Ozu usava um cronômetro feito especialmente para ele, o qual marcava os segundos e os quadros. Para garantir a precisão da duração da tomada, uma assistente também utilizava o cronômetro (ver figura 1, p. 24).

No intervalo de cada diálogo, Ozu insistia em colocar de seis a oito quadros no fim de cada frase. Na edição de diálogos, os atores eram forçados a fazer uma pausa entre as falas, pois era preciso um tempo para absorver o impacto das palavras (geralmente, os assuntos discutidos eram triviais, não sendo capazes de modificar o

Fonte: Wim Wnders, Tokyo-Ga.

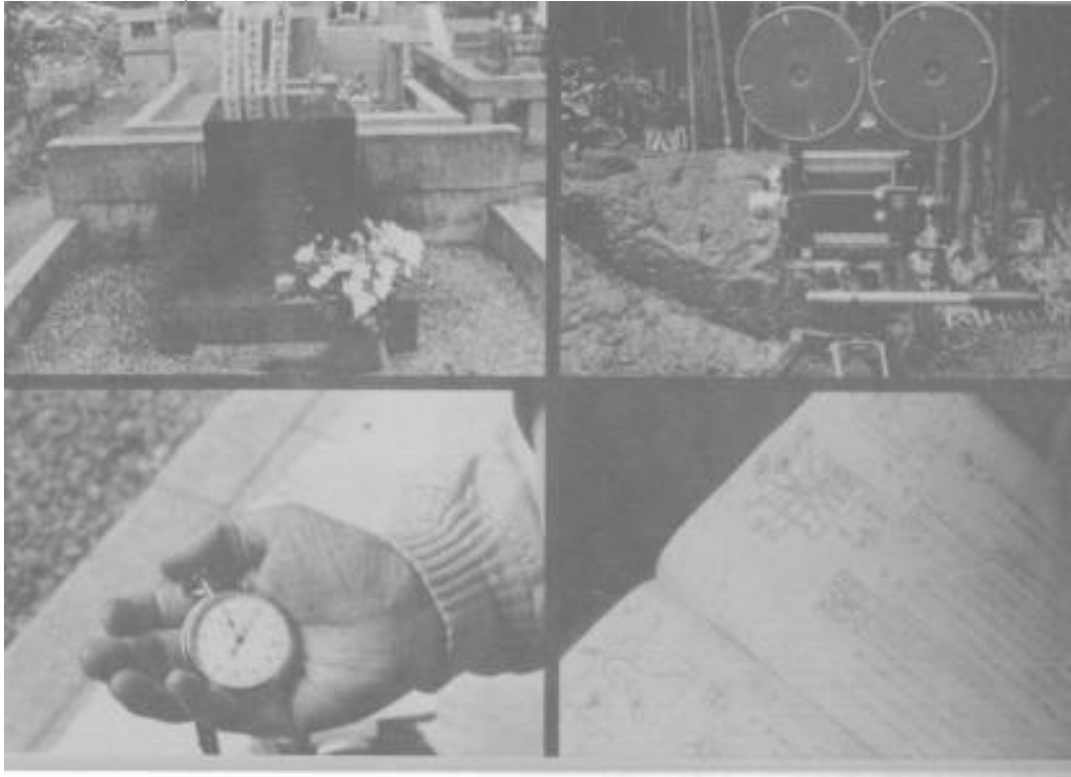


Figura 1 - Recordações de Ozu: a lápide, no cemitério; a câmera; o cronômetro; um roteiro.



cotidiano em que estavam inseridos). Nenhum personagem ou nenhuma narração deveria interromper a pessoa que estivesse falando.

A câmera era posicionada em um ângulo baixo, porém esse ângulo variava de acordo com o que deveria ser captado (ver figura 2, p. 26). Uma pessoa deitada ou um prédio causavam diferentes posicionamentos. A objetiva empregada era sempre a mesma, de 50 milímetros<sup>2</sup>.

Os atores eram postos em quadro de tal modo que seus movimentos se tornavam restritos em cena – prezava atuações contidas. Também fazia com que as personagens tivessem ações semelhantes durante uma cena, realizando-as na mesma frequência. Esse tipo de composição era conhecido como *sojikei* ou “figura-similar”.

As tomadas eram repetidas diversas vezes até que fosse removido o excesso de emoções. Os diálogos deveriam ser ditos conforme o roteiro e as posições da luz e da câmera não poderiam ser modificadas após a aprovação do diretor.

Desprezava tomadas longas. Em seus últimos seis filmes, as tomadas eram trocadas a cada sete segundos.

Composição de uma típica cena (BORDWELL, 1988: 90):

- a) Identificação do local da ação;
- b) Identificação das personagens envolvidas na ação (geralmente por meio de tomadas isoladas de cada um);
- c) Interação entre as personagens.

O cinema clássico hollywoodiano trabalhava com a regra conhecida como 180°. Ela consistia em posicionar as personagens de modo que elas ficassem frente a frente. Um eixo era, então, escolhido para filmar as interações das personagens. Ozu, contudo, violava essa “regra” colocando a câmera também do outro lado do eixo. O corte fazia com que as personagens olhassem para a mesma direção durante o diálogo, evitando, portanto, o contato visual. O espaço de narração de Ozu formava um círculo (de 360°), ao contrário do semicírculo hollywoodiano. Após definir em qual

---

<sup>2</sup> Distâncias focais:

Olho humano = lentes de 28 a 40 mm – meia distância.

Distorção do quadro (objetos separados) = 9 a 24 mm – grandes angulares.

Espaço comprimido (objetos juntos) = 50 mm para cima – lente longa.

Cf. Sidney Lumet. *Fazendo filmes*. P. 78 e 79.

Fonte: <http://movies.groups.yahoo.com/group/ozu/>



Figura 2 - Ozu conferindo o posicionamento da câmera.

Fonte: Bordwell, David. Ozu and the poetics of cinema.

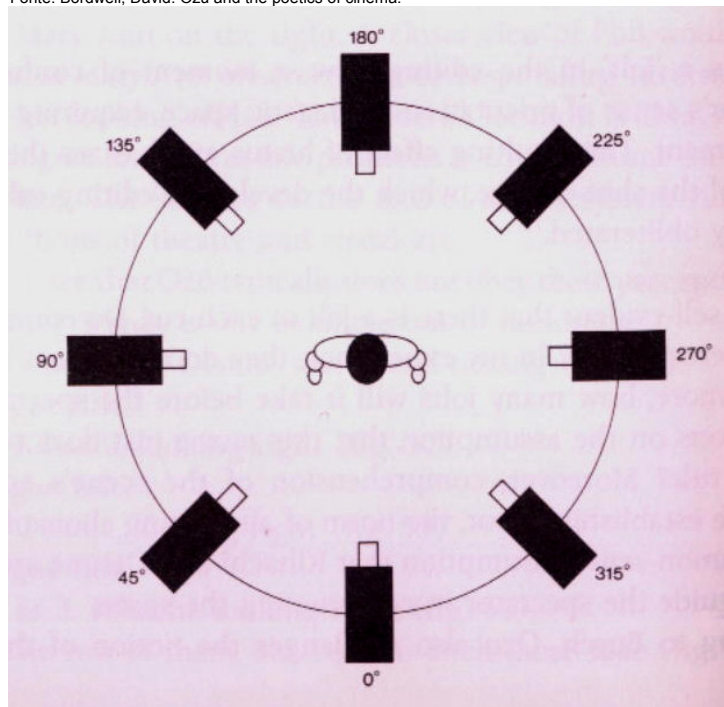


Figura 3 - Esquema com a regra de 360°

ângulo a câmera ficaria posicionada, a próxima tomada seria filmada no mesmo ângulo ou em algum outro múltiplo de 45° do ângulo anterior. Raramente cortava para um ângulo de apenas 45° em relação à tomada antecedente (ver figura 3, p. 26).

Um dos objetivos de Ozu era mostrar tomadas sucessivas, por exemplo, de dois personagens olhando um para o outro de modo que a identidade visual fosse a mesma (com a mesma configuração corporal). O corte não era baseado no contraste, mas na similaridade (ver figura 4, p. 28). O cameraman deveria filmar planos médios de atores com alturas diferentes a partir de distâncias desiguais, para que ambos pudessem ficar com o tamanho idêntico nas tomadas individuais.

Em outras palavras, um ou mais objetos, formas e/ou cores serão posicionados em um plano no quadro de tal forma que o elemento terá correspondência com um elemento semelhante no próximo plano (BORDWELL in NAGIB e PARENTE, 1990: 147).

Os objetos de cena poderiam ser deslocados durante a filmagem de diferentes tomadas de uma mesma cena caso favorecessem a composição da imagem em determinado momento. Afinal, Ozu acreditava que dificilmente o espectador se lembraria da posição alterada do objeto, o qual possuía função meramente decorativa, sendo indiferente à narrativa. As bordas do *tatami* eram disfarçadas com almofadas chatas por se destacarem em ângulos baixos.

As personagens ficavam face a face com a câmera, filmadas em plano médio. Se estivessem sentadas de lado, na hora de dizer o diálogo eram obrigadas a virar somente o rosto para a câmera. As duas pessoas participantes da conversa também tinham que se sentar do mesmo lado, com o corpo levemente inclinado para frente (ver figura 5, p.28).

Nas cenas de conversa ao ar livre, os cenários eram escolhidos de forma que a paisagem não se modificasse com o movimento da câmera, além de que fosse evitado ao máximo o aparecimento de transeuntes.

Para entrar dentro do quadro, os atores vinham caminhando pelo fundo ou pela lateral do campo até o fundo (nunca atravessavam a imagem). As portas divisórias entre os aposentos da casa permaneciam abertas em todos os planos, para facilitar o deslocamento durante a filmagem – o *shoji*, porta corrediça de papel e o *fusuma*, porta corrediça interna de papel.

Fonte: Bordwell, David. Ozu and the poetics of cinema



*Passing Fancy*



*Passing Fancy*

Figura 4 - Cena do filme *Dekigokoro* (Capricho passageiro – 1933)

Fonte: 1962/ *Shochiku*



Figura 5 - cena de *Sanma no aji* (A rotina tem seu encanto – 1962)

Partes do corpo humano não eram focalizadas em primeiro plano, assim como pouco importava a captura da reação do interlocutor durante um diálogo. A montagem se sustentava em *faux raccords* (falsa correspondência entre os planos) e no desrespeito intencional às regras de campo-contracampo.

Uma melodia alegre freqüentemente aparecia em cena nos momentos de maior aflição das personagens. Em seus últimos trabalhos, os movimentos de câmera, como o *travelling* e as fusões, foram se tornando escassos. A câmera baixa fixa frontal ou num ângulo constante são adotadas, assim como o corte seco entre as cenas.

A filmagem típica de Ozu, que sempre privilegiou técnicas cinematográficas que não chamassem tanta atenção nas telas, foi tornando-se cada vez mais minimalista até atingir o ápice em seus últimos trabalhos. Com um rigoroso controle na composição de imagens, ele nunca titubeou em quebrar “regras” para chegar ao resultado almejado.

## 6. A imagem-movimento e a imagem-tempo

Uma imagem é algo que se destacou do lugar e do tempo onde estava inserida para ser recriada. Tem a capacidade de ultrapassar o contexto em que se acha, provocando interpretações distintas. Essas interpretações são afetadas pelos nossos conhecimentos e crenças, além disso, “olhar é um ato de escolha” (BERGER, 1999: 10).

As imagens são divididas em duas: representações visuais (objetos materiais) e representações mentais. Ambas estão conectadas por meio de conceitos de signo e de representação. Imagens em contigüidade podem gerar interpretações variadas no decorrer da seqüência. Quando estão dispostas uma ao lado da outra, são relacionadas por uma lógica da atribuição; por outro lado, ao serem apresentadas em ordem cronológica, suscitam uma lógica da implicação.

“Enquanto na imagem fixa o máximo que se pode ter é a representação do tempo, no cinema tem-se a ilusão do tempo” (SANTAELLA, 2001: 93). O que nos é apresentado na tela cinematográfica seria tão somente uma fração de todo o espaço e o tempo reais. Houve uma eliminação do que existe além do enquadramento – perda de extensão, mas aprofundamento de intensidade.

A imagem permite a convivência entre os termos opostos presença e ausência. Também implica em acesso direto à uma realidade, resultando, ao mesmo tempo, uma inacessibilidade ao que é representado. “Quanto mais uma imagem é capaz de nos dar a ilusão da aproximação do real, com mais intensidade ela reabre a brecha da nossa alienação” (2001: 129).

A imagem do cinema é diferente das demais por se achar em movimento. Torna-se fato a partir do instante que seu movimento representa uma alteração no todo que constitui o objeto. Para Pierce (in DELEUZE, 1990:44), ela pode ser de três tipos:

- Primeiridade = algo remete apenas a si mesmo. Exemplo: ‘Maria veste blusa azul’ é igual a ‘Maria está de azul’.
- Segundidade = algo que somente remete a si por meio de outra coisa.
- Terceiridade = só relacionando uma coisa a outra é que esse algo remete a si.

O signo, para Pierce, combina três tipos de imagem, pois seria uma representação que valeria por outra representação (seu objeto), sendo que este último faria referência a uma terceira representação que, na verdade, constituiria um outro signo (ao infinito).

A primeiridade, a segundidade e a terceiridade podem ser correspondidas à imagem-afecção (processo expressivo – representação do rosto humano e de espaços desconectados ao seu redor), à imagem-ação (processo narrativo – ocorre identificação do espectador com a personagem por meio de um conjunto espaço-temporal e o sujeito agente dessa realidade) e à imagem-relação (faz variar o todo segundo a divisão do movimento em duas partes: imagens unidas por hábito ou imagens unidas arbitrariamente), constituindo, por fim, a imagem-movimento<sup>3</sup>. Dessa última, “forma-se então uma imagem-percepção especial que não exprime mais simplesmente o movimento, mas a relação do movimento com o intervalo de movimento” (DELEUZE, 1990: 45).

O movimento tem início com a imagem-percepção, passa por um intervalo com a imagem-afecção, executa outro movimento em uma face diferente com a imagem-ação e conclui o processo com a imagem-relação. Origina-se disso um conjunto sensório-motor, no qual começa a narração da imagem. A imagem-percepção se prolonga nas outras imagens, evitando intermediários. Já as demais, necessitam dos intermediários: imagem-pulsão (intervalo entre a afecção e a ação – composta por fetiches) e imagem-reflexão (intervalo entre a ação e a relação – ação e situação estão indiretamente relacionadas).

“Se assimilarmos a imagem-movimento ao plano, chamaremos de enquadramento à primeira face do plano, voltada para os objetos. E de montagem à outra face, voltada para o todo” (1990: 48). A montagem, portanto, seria o ato principal do cinema por nos oferecer uma imagem do tempo – resultado de uma junção de imagens-movimento.

---

<sup>3</sup> Bellour cita em sua obra um estado de tempo não abordado por Gilles Deleuze: a interrupção do movimento. Ele dizia que o congelamento do movimento era garantia de um suplemento de verdade (quanto à inocência ou à culpa do herói). A imagem congelada poderia ter, enfim, o estatuto de imagem mental do narrador intercalado. Ela valeria também como uma foto que teria imortalizado o instante. Sobre esse estado de tempo, cf. Raymond Bellour. *Entre-imagens: foto, cinema, vídeo*. Capítulo 10: A interrupção; o instante.

Partindo do pressuposto que a montagem cinematográfica colabora em todas as etapas do processo fílmico, desde o roteiro até o produto final, não devemos considerá-la somente a aproximação de pedaços distintos. Um filme, na verdade, é a união de imagens que possuem significados únicos, mas que se combinadas e colocadas em outro contexto, determinam conceitos diversos.

Os cortes das cenas são feitos respeitando a narrativa, não existindo o acaso. A função da montagem é unir as imagens-movimento num todo, suscitando uma totalidade de imagens encadeadas exteriorizadas.

Além disso, não devemos somente perceber uma imagem, mas também procurar vê-la e ouvi-la. As imagens óticas e sonoras puras, o plano fixo e a montagem-cut permitem ao movimento um crescimento em dimensões diferentes das percebidas na imagem-movimento. O tempo deixa de ser medida do movimento, contudo ainda depende dele para provocar falsos movimentos, e o movimento passa a ser perspectiva do tempo. A câmera deixa de ser dependente das ações das personagens para ganhar uma autonomia, a qual permite realizar seus próprios movimentos.

Mover continuamente não só pelo presente, mas também pelo(s) passado(s) e pelo(s) futuro(s). Explorar o tempo, não exclusivamente o movimento da imagem. A personagem deixa de reagir às situações (as quais ultrapassam suas capacidades motoras) e passa a registrar fatos que nem sempre se encontra habilitada a realizar. Torna-se espectadora de uma circunstância, consentindo em não ser mais agente. Em determinadas situações, as ações deixam de ser finalizadas para apenas coexistirem. “A situação dramática perde o privilégio, não há momentos fortes, qualquer instante pode ser de vidência, qualquer miragem pode ser de espanto, de excesso, de horror, de beleza” (PELBART, 1998: 8).

O cinema de ação resulta em situações sensório-motoras, com as ações conectando-se com as percepções, e essas últimas se progredindo em ações. Caso uma personagem se depare em uma circunstância que a deixe sem reação, ela rompe a ligação sensório-motora. A ocasião passa a ser ótica e sonora pura,

já não se acredita tanto na possibilidade de agir sobre as situações, ou de reagir às situações, e no entanto, não se está de modo algum passivo, capta-se ou revela-se algo intolerável, insuportável, mesmo na vida mais cotidiana (DELEUZE, 1996: 68).



O espaço torna-se vazio por ter perdido suas conexões motoras. No momento que a percepção se transforma em puramente ótica e sonora, a imagem atual relaciona-se com a virtual.

O clichê existe para impedir nossa total percepção sobre o que há na imagem, induzindo nossas reações a ela. Ao deixar de ser exercido, o esquema sensório-motor abandona as personagens dentro de sua própria cotidianidade, sem que tenham o consolo do sublime. Acaba retendo somente aquilo que nos chama a atenção, logo a imagem-tempo eleva um ponto banal a um nível inesgotável de significados.

Uma imagem está ininterruptamente tentando sair do clichê, restaurando tudo o que foi subtraído dela, ou suprimindo situações (introduzindo vazios) que nos davam a ilusão de estarmos vendo tudo. Encontrar o todo requer dividir ou esvaziar algo.

Do mesmo modo, se a banalidade cotidiana tem tanta importância, é porque, submetida a esquemas sensório-motores automáticos e já construídos, ela é ainda mais capaz, à menor perturbação do equilíbrio entre a excitação e a resposta (como na cena da empregadinha de Umberto D.), de escapar subitamente às leis desse esquematismo e de se revelar a si mesma numa nudez, crueza e brutalidade visuais e sonoras que a tornam insuportáveis, dando-lhe o aspecto de sonho ou de pesadelo (DELEUZE, 1990: 12).

As situações óticas e sonoras puras possuem dois pólos distintos: objetivo e subjetivo, real e imaginário, físico e mental. Tempos mortos da banalidade cotidiana, seguidos de espaços vazios nos quais só há a descrição geofísica. Personagens e ações absorvidos, dando lugar a paisagens desumanizadas. “O método da constatação em Antonioni tem sempre esta função de reunir os tempos mortos e os espaços vazios: tirar todas as consequências de uma experiência decisiva passada, uma vez que já está feito e que tudo foi dito” (1990: 16).

A imagem atual é uma situação ótica e sonora que forma um circuito com uma imagem virtual, em vez de continuar um movimento. Essa imagem virtual é constituída pela imagem-lembrança, a qual tira proveito da separação para nos levar à percepção. O flash-back, por representar um circuito fechado de presente/passado/presente, relaciona a imagem atual com a imagem-lembrança. Necessita do destino para se manifestar, e pode ser dividida em explicação/causalidade e bifurcação do tempo. Dentro da bifurcação<sup>4</sup>, ocorre ainda o nascimento visual e auditivo da memória, que deixa de

---

<sup>4</sup> O escritor Jorge Luis Borges fala sobre a bifurcação do tempo, numa trama temporal múltipla, em seu texto *El jardín de senderos que se bifurcan* (livro *Ficciones*. Buenos Aires: Emecé, 1999). “Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan o

ser função do passado para se tornar função do futuro (por ser constituída num passado que era, na realidade, presente, e por ser útil no futuro, quando o presente, enfim, se transforma em passado). Como complementação, há também a testemunha involuntária, personagem que surpreende a bifurcação na narrativa e que poderá fazer uso dela em um momento chave da história.

Todavia, ao esquecermos um fato (por não conseguirmos nos recordar de algo), o sistema sensório-motor fica suspenso e a imagem atual estabelece relações com sentimentos de *déjà-vu*, sonhos, fantasmas ou cenas de teatro/novela. “Em suma, não é a imagem-lembrança ou o reconhecimento atento que nos dá o justo correlato da imagem ótico-sonora, são antes as confusões de memória e os fracassos de reconhecimento” (1990: 71).

Amnésia, hipnose, alucinação, delírio, pesadelo e sonho são alguns dos estados retratados pelo cinema. O que há de comum entre eles é o fato de que as personagens são expostas a sensações visuais e sonoras, porém não possuem os reconhecimentos memorial e motor. Essas lembranças estão em liberdade, transcorrendo em velocidade, deixando seus interlocutores perdidos.

A pessoa que sonha, por exemplo, entra em contato não mais com imagens-lembrança, e sim com lençóis de passado maleáveis. A imagem-sonho, por conseguinte, acaba se diferenciando da imagem-lembrança porque suas percepções escapam da consciência, e por criar uma imagem (que não é a virtual) capaz de prosseguir ao infinito. Pode ser apresentada por meio de dois pólos técnicos: um tendendo à abstração, empregando fusões e movimentos complexos de câmera, e o outro que dá a “ilusão” de sonho, graças aos cortes bruscos e à montagem-cut.

Mas, seja qual for o pólo escolhido, a imagem-sonho obedece à mesma lei: um grande circuito no qual cada imagem atualiza a precedente e se atualiza na seguinte, a fim de eventualmente retornar à situação que lhe deu início (1990:75).

Diferentemente do sonho explícito, estados de devaneio, de sonho acordado, de estranheza e de magia são representados pelo sonho implícito. Ele seria uma volta ao movimento, não da personagem, mas do mundo. É o movimento virtual e despersonalizado resultante da expansão do espaço e do tempo. O cenário torna-se

---

que secularmente se ignoran, abarca todas las posibilidades. No existimos en la mayoría de esos tiempos; en algunos existe usted y no yo; en otros, yo, no usted; en otros, los dos” (p. 147).

autônomo e substitui a situação, e uma pluralidade de mundos a serem explorados surge.

“De fato, o tempo só é vivido (psicológica, sociológica ou politicamente) pelo fato de ser interrompido” (VIRILIO, 1993: 65). O cotidiano não comporta o tempo contínuo, unicamente a história e a cronologia. Interromper atividades é fundamental para a estruturação do tempo por demarcar o tempo passado e o eterno retorno do dia e da noite.

A coexistência entre uma imagem atual e uma imagem virtual (que a ela corresponde, como um duplo ou reflexo) leva à formação de uma imagem-cristal, na qual presente e passado ocorrem simultaneamente no presente. Não se trata de montagem, mas de dupla ação do tempo. A multiplicidade da realidade ocasionada por um espelho, por exemplo, faz proliferar as imagens virtuais que ele capta, absorvendo a atualidade da personagem, “ao mesmo tempo que a personagem já não passa de uma virtualidade entre outras” (DELEUZE, 1990:89). A imagem-cristal é o imaginário, cuja noção não deve ser confundida com o irreal, mas como algo em que não é possível distinguir o real e o irreal.

A imagem atual e a sua virtual correspondente, ao trocarem de posição, são prolongadas para condições opaco-límpido. Uma face límpida oculta a verdade do herói ingênuo, que apenas descobre o segredo no momento que a face opaca se revela na trama. “A imagem virtual absorve toda a atualidade do personagem, ao mesmo tempo em que o personagem atual nada mais é que uma virtualidade” (ALLIEZ, 1996: 54).

No cinema de Jean Renoir, o cristal sempre tem uma falha. Essa falha se manifesta quando a imagem deixa de ser plana ou bifacial, com a profundidade de campo surgindo como uma terceira face. A profundidade de campo sugere que algo, ao atingir o fundo, desaparecerá pela rachadura do cristal. O que sai do cristal se converte em uma nova realidade. O que fica, por outro lado, é o passado.

Um cristal nunca está completamente acabado. A entrada de um novo elemento em seu meio acaba multiplicando suas entradas. Federico Fellini criou atrações que, conseqüentemente, destituíram a profundidade de campo, eliminando a falha do cristal (a saída). Vale ressaltar que há uma seleção das entradas que devem permanecer

abertas ou não. Vários tipos de imagem procuram entrar no cristal: lembrança da infância, pesadelo, distração, devaneio, já-vivido, desejo, hipótese, raciocínio.

A decomposição do cristal foi representada por Luchino Visconti a partir de quatro elementos (DELEUZE, 1990: 116):

- O mundo aristocrático, na verdade um cristal sintético por não ser uma criação divina;
- A decadência da aristocracia, por meio de um processo de decomposição dos cristais que ocorre por dentro, deixando-os opacos. Seu passado de glórias sobrevive em um cristal artificial;
- A história, que acelera ou mesmo explica a decomposição. É autônoma e não pertence à decomposição interna do cristal. Apenas intensifica a situação do lado de fora da ação (e jamais é cenário);
- E por último, a idéia de que alguma coisa não chega a tempo, favorecendo o fim da imagem-cristal. É a claridade que se opõe ao opaco, mas que aparece tarde demais.

O cristal ainda permite a coexistência de duas imagens-tempo, uma fundada no passado e a outra no presente que passa.

O passado não se confunde com a existência mental das imagens-lembrança que o atualizam em nós. É no tempo que ele se conserva: é o elemento virtual em que penetramos para procurar a 'lembrança pura' que vai se atualizar em uma 'imagem-lembrança' (1990: 121).

Conforme a lembrança que procuramos atingir, faz-se necessário ir de um lençol do passado para o outro. Isso igualmente ocorre com a percepção, pois ao notarmos um fato em um dado espaço, concomitantemente nos recordamos dele onde havia passado (no tempo).

Uma ocorrência única impede a sucessão de fatos múltiplos no presente, mas fornece um tempo vazio que antecipa a lembrança. Ela é possibilitada graças às pontas de presente, as quais geram situações inexplicáveis que, simultaneamente, irão ocorrer, estão ocorrendo, já ocorreram etc, no presente coletivo dos que as estão vivenciando.

A narração na imagem-tempo, de maneira especial nas histórias de Alain Robbe-Grillet, distribui presentes singulares a cada personagem, possibilitando combinações

plausíveis individuais. Mas, ao juntarmos todos os presentes, nunca seremos aptos a achar um conjunto possível, compreensível.

No filme *Cidadão Kane*, de Orson Welles, as testemunhas interrogadas evocavam suas imagens-lembranças dentro de flashes-back subjetivos, de modo que o investigador tentava descobrir o significado da palavra *Rosebud* por meio de lençóis do passado virtuais. Os movimentos do personagem principal estavam subordinados ao tempo, porque foi no passado que ele agiu. A morte de Kane serviu também como o ponto de encontro de todos os lençóis de passado trazidos à tona. A profundidade de campo foi retomada para mostrar a evocação de um ato ou os lençóis virtuais de passado (cuja exploração suscita a lembrança procurada).

Quando um presente se altera completamente, deixamos de empregar as lembranças. “As lembranças caem no vazio, porque o presente se esquivou e corre noutra parte, retirando-lhes qualquer inserção possível” (1990: 137). Outra situação é o passado que surge por si só - inexplicável para o presente em que se insere, na forma de personalidades independentes, derivando não mais lembranças, mas alucinações. Também pode ser ressaltada a situação em que há a necessidade de suprimir as lembranças, acarretando uma amnésia consciente.

#### O trabalho de Alain Resnais

descobre o paradoxo de uma memória a dois, de uma memória a várias pessoas: os diferentes níveis de passado já não remetem a uma personagem, a uma mesma família ou a um mesmo grupo, mas à personagens completamente diferentes, como a lugares não-comunicantes que compõem uma memória mundial (1990: 142).

Os acontecimentos são remanejados conforme o lençol de passado em que estejam localizados, e as continuidades sempre serão fragmentadas.

Dois regimes opostos de imagem podem ser colocados em oposição, resultando:

- Regime orgânico = o meio descrito é independente da descrição da câmera, sendo uma realidade preexistente. Define situações sensório-motoras;
- Regime cristalino = descrição que dá lugar a outras descrições contradizentes. Remete a situações óticas e sonoras.

O regime orgânico compreende dois modos de existência (opostos entre si): o encadeamento atual, do ponto de vista do real, e as atualizações na consciência, do

ponto de vista do imaginário. No regime cristalino, o atual está cortado de seus encadeamentos motores e o virtual passa a valer por si próprio. As passagens de um regime para o outro podem dar-se de modo insensível ou de forma descontínua e simultânea.

Na narração orgânica, as personagens reagem a situações, aspirando ao verdadeiro e gerando rupturas como lembranças e sonhos. É constatado que o esquema sensório-motor se manifesta num campo de tensões de forças, incidindo numa economia da narração no espaço dito euclidiano.

Já na narração cristalina, as situações sensório-motoras dão lugar a situações óticas e sonoras puras, nas quais as personagens sentem necessidade de enxergar a situação em vez de reagir de imediato.

(...) em Ozu, no Neo-Realismo, na Nouvelle Vague, a visão não é mais sequer um pressuposto acrescido à ação, uma preliminar que se manifesta como condição, ela toma todo o lugar e faz às vezes de ação. Então o movimento pode tender a zero, a personagem ou o próprio plano permanecer fixo: redescoberta do plano fixo (1990: 157).

O tempo também contesta a noção de verdade, pois uma linha de tempo que se bifurca origina presentes impossíveis e passados não-necessariamente verdadeiros. A narração passa a ser falsificante, não buscando mais a verdade. Isso cria a potência do falso, considerada um princípio de produção das imagens. Por exemplo, um indivíduo multiplica-se de modo que passa a ser uma série de falsários (metamorfose do falso substituindo a forma do verdadeiro).

O mundo verdadeiro, caso existisse, seria inacessível, e o homem verídico, por fim, sentiria vontade de julgar a vida.

Atrás do homem verídico, que julga a vida do ponto de vista de valores pretensamente mais altos, está o homem doente, 'o doente de si próprio', que julga a vida do ponto de vista de sua doença, de sua degenerescência e esgotamento (1990: 172).

Para o cineasta Walter Lang as personagens se traíam, autorizando o que conhecemos como relatividade das aparências. Ambas são complementares (duas figuras da vontade de potência), sendo que esse homem doente não é mais capaz de se metamorfosear, só sabendo responder às situações com uma atitude uniforme e invariável.

A narrativa, a qual opera a relação sujeito-objeto (diferentemente da narração, que se desenvolve pelo esquema sensório-motor), cria um antagonismo entre o que a câmera capta e o que a personagem vê, questionando a verdade da imagem na tela. Ela passa a ser uma pseudonarrativa, onde imagens objetivas e subjetivas perdem suas identidades, contudo, ao mesmo tempo, sua veracidade continua a se fundar na ficção. A ruptura, por assim dizer, não é entre a ficção e a realidade, mas na passagem da personagem por essa fronteira real-fictícia. Essa imagem-tempo reúne o antes e o depois, abrangendo um intervalo situado no próprio momento.

O corpo humano<sup>5</sup> contém também o antes e o depois, nunca estando no presente, por meio de atitudes do cotidiano. Possui outro pólo, o cerimonial, no qual ele recebe um disfarce transformando-se em um corpo grotesco ou até mesmo gracioso, causando como consequência o desaparecimento do corpo visível.

A passagem do pólo cotidiano ao pólo cerimonial pode ser representada pela noção de *gestus* criada por Bertolt Brecht, a qual consiste em coordenar as atitudes entre si, independente de uma história prévia.

E a grandeza da obra de Cassavetes consiste em desfazer não só a história, a intriga ou ação, mas até mesmo o espaço, para chegar às atitudes como às categorias que introduzem o tempo no corpo, tal como o pensamento na vida (1990: 231).

Os cenários construídos para os filmes da *Nouvelle Vague* são feitos para comportar as atitudes e posturas dos atores, ou seja, para oferecer liberdade aos movimentos corpóreos. O fim do esquema sensório-motor no cinema moderno fez surgir a dupla *postura-voyeurismo*, cujas ações se estabelecem lado a lado com o voyeur e o ouvinte, ocasionando o efeito de pôr a noção de tempo nos corpos.

A ausência de imagem (tela branca ou tela preta) entra em dialética dentre o que está ou não sendo mostrado. “(...) com variações ou tonalidades ela adquire a potência de uma constituição dos corpos...” (1990: 240).

O cinema experimental é dividido em dois domínios: concreto e abstrato, ou corpo e cérebro. A obra de Antonioni exemplifica esse dualismo com um cinema do corpo que representa os cansaços e a neurose do mundo, e com um cinema do cérebro

---

<sup>5</sup> Cf. Quéau, *O tempo do virtual (in Imagem máquina – a era das tecnologias do virtual)*, p. 94: “o corpo, em seus menores gestos e movimentos, é efetivamente suscetível de ser interligado com o mundo virtual no qual evolui. Uma nova relação entre o gestual e o conceitual pode ser imaginada”.

que apresenta todas as potências desse mesmo mundo. Ambos os cinemas acima descritos compõem um mundo único, repleto de desespero e esperança.

O ato da fala, no cinema moderno, é independente da imagem visual. Tornou-se uma imagem sonora, conseguindo uma autonomia cinematográfica.

A ruptura do vínculo sensório-motor não afeta apenas o ato de fala que se encurva, se escava, e no qual agora a voz só remete a si mesma e a outras vozes. Afeta também a imagem visual, que revela agora os espaços quaisquer, espaços vazios ou desconectados, característicos do cinema moderno (1990: 289).

A voz off passa a ser ambígua, por não ser mais dependente da imagem visual. Dificulta o desenrolar do filme, porque deixa de saber e de ver tudo. Uma relação indireta livre é formada conseqüentemente pelas imagens visual e sonora.

Com efeito, o primeiro cinema falado me parece ter mantido o primado da imagem visual, ele fez do sonoro uma nova dimensão da imagem visual, uma quarta dimensão, muitas vezes admirável. Ao contrário, o cinema falado do pós-guerra tende para uma autonomia do sonoro, entre um corte irracional entre o sonoro e visual (Straub, Syberberg, Duras). Não há mais totalização, porque o tempo já não decorre do movimento para medi-lo, porém se mostra nele mesmo para suscitar falsos movimentos (DELEUZE, 1996: 82).

A análise deste capítulo procurou abordar historicamente a evolução da imagem-movimento para a imagem-tempo, apresentando um resumo com os principais conceitos definidos por Gilles Deleuze a partir de temas temporais elaborados pelo filósofo francês Henri Bergson em *Matéria e Memória*.



## 7. Ohayo (Bom dia – 1959): os planos de transição e o tempo

Antes de iniciar a análise, faz-se necessário um breve resumo das diversas abordagens feitas por críticos mundiais sobre uma técnica de Yasujiro Ozu ainda não relatada na presente monografia: o plano de transição.

Ao passar de uma cena para a outra, Ozu empregava um número incomum de tomadas de transição: seis ou mais. Cineastas japoneses e norte-americanos contemporâneos seus habitualmente utilizavam apenas uma imagem para o mesmo propósito. Eles preferiam dissolver a imagem ou fazer uso de outros recursos equivalentes (Ozu abandonou essa técnica ainda na década de 30).

Além disso, suas tomadas de transição raramente mostravam o local em que a cena iria se estender. Na maioria das vezes, proporcionava uma esquina próxima da localidade principal ou algum objeto. David Bordwell (1988: 103) prefere utilizar o termo 'espaço intermediário' para essas imagens, pois elas não se achavam exclusivamente entre duas cenas, mas também entre dois espaços onde ocorrem as ações do filme.

Normalmente, quando vemos um local pela primeira vez, não necessitamos vê-lo novamente por já ser de fácil reconhecimento. Nos filmes de Ozu, pelo contrário, assistimos às mesmas cenas de transição por pelo menos três vezes.

Para Bordwell, as tomadas que permitem aos espectadores localizarem onde se passa a ação da narrativa e as que interrompem uma ação para detalhar melhor a situação em que se deparam, formam a base de suas seqüências de transição. Espaços adjacentes são criados como consequência de uma hipersituação dos objetos de cena (detalhes explícitos de um ambiente para nos situarmos melhor).

Em alguns momentos,

os cortes e as transições geralmente não 'simbolizam' as características dos personagens, outras forças causais ou paralelismos da narrativa. Ao contrário, os cortes e as transições de Ozu geralmente apresentam espaços diferentes dos projetos pessoais dos personagens (BORDWELL in NAGIB e PARENTE, 1990: 138).

Em outras palavras, os cortes contestam a presença humana em partes que só podem ser reconhecidas como 'ausências' dentro do paradigma clássico.

Alguns críticos - Donald Richie entre eles - interpretam os espaços intermediários como sendo associados ao estado mental das personagens. Tentam interpretá-los por meio de conceitos *Zen* ou crêem que eles sejam ligados a momentos de transição na vida de um indivíduo.

Tadao Sato, em análise pobre sobre o tema, considerava as transições como meros planos explicativos, e afirmava que a maior parte desses planos era dispensável para o entendimento do filme. Alain Bergala possuía uma interpretação diferente das citadas anteriormente. Para ele, os espaços ‘vazios’

são o efeito da precedência arbitrária de uma enunciação vazia que nos causa o sentimento da anterioridade absoluta do estar-aí das coisas, de sua presença física, em relação à existência do drama e dos personagens (BERGALA in NAGIB e PARENTE, 1990: 107).

Noël Burch (in NAGIB e PARENTE, 1990: 35) argumenta que as transições não colaboram com a narrativa e que representam uma outra realidade, apesar de muitas das imagens já terem aparecido previamente na história. Ele chama esses planos de corte de ‘pillow-shot’, uma analogia com a ‘pillow-word’ da poesia clássica japonesa, a qual é um atributo convencional que modifica a primeira palavra do verso seguinte.

Burch também considera que o modo como esses planos de transição são empregados nos filmes de Ozu lembram as naturezas-mortas da pintura. “Os pillow-shots de Ozu têm um efeito descentralizador semelhante, quando a câmera se fixa por um momento, freqüentemente um longo momento, em algum aspecto inanimado do ambiente humano” (1990: 36).

Gilles Deleuze oferece uma apreciação entre o conceito de espaço vazio de Bergala e o de natureza-morta de Burch. Embora ambos possuíssem características semelhantes, cabe ressaltar que não são a mesma coisa. Ele diz:

um espaço vazio vale antes de mais nada pela ausência de conteúdo possível, enquanto a natureza-morta se define pela presença e composição de objetos que se envolvem em si mesmos ou se tornam seus próprios continentes [...] Se os espaços vazios, interiores ou exteriores, constituem situações puramente óticas (e sonoras), as naturezas-mortas são o inverso, o correlato delas (DELEUZE, 1990: 27).

Para o exame do filme a seguir, serão empregados os conceitos formulados por David Bordwell, Noël Burch e Alain Bergala.

## 7.1 Sinopse do filme *Ohayo*

Em uma vizinhança fofoqueira, crianças são atraídas pela televisão de um jovem casal, a única do bairro. Dois irmãos, Minoru e Isamu, fascinados com o aparelho, pedem para que seus pais também adquiram a novidade. Com a recusa deles (o pai acredita que a TV produzirá 100 milhões de idiotas e a mãe gostaria de comprar uma máquina de lavar), os garotos decidem fazer greve de silêncio.

Após se meterem em problemas na escola devido à “greve”, resolvem fugir de casa. Ao serem encontrados pelo professor de inglês, retornam para o lar. Para a surpresa deles, descobrem que seu pai comprou uma televisão. Tudo volta ao normal no dia seguinte.

## 7.2 A imagem-tempo em *Ohayo*

Baseado em *Umarete wa mitakeredo* (Eu nasci, mas...), o longa-metragem contém situações anteriormente exibidas em *Banshun* (Pai e Filha), *Shoshun* (Começo de primavera) e *Ochazuke no aji* (O sabor do chá verde sobre o arroz). No filme *Umarete wa mitakeredo*, os dois irmãos entram em greve de silêncio por estarem desiludidos com o pai, ao descobrirem que ele é totalmente submisso ao patrão.

*Ohayo* possui um enredo mais leve, sendo por isso creditado como um trabalho menor de Ozu. Entretanto, deve-se levar em conta a tendência dos críticos de privilegiar o drama à comédia. A narrativa deste trabalho é tão rica quanto à de obras-primas como *Tokyo monogatari* (Era uma vez em Tóquio).

Na primeira parte da trama, o foco da narrativa recai sobre uma brincadeira das crianças (ver quem consegue produzir flatulência ao comer pó de pedra-pomes) e, principalmente, na associação das mulheres da vizinhança (um mal-entendido a

respeito do pagamento da mensalidade causa um rebuliço entre as moradoras). Finalizado esse item, a história prossegue introduzindo para os espectadores o senhor Tomizawa, que permanece em um bar triste por estar desempregado. Ele será uma peça importante para a conclusão do filme.

Até aqui, o romance entre Setsuko (a tia dos garotos Hayashi) e Fukui (o professor de inglês) já começa a dar os seus primeiros tímidos passos, e o interesse dos meninos Hayashi pela televisão já está estabelecido. Setsuko e Fukui optam por “enxergar” a situação em que se encontram do que reagir emocionalmente. Até o fim da narrativa, seu provável relacionamento deixa de ser concretizado para apenas coexistir dentro do contexto do filme.

Tristes por não poderem ir à casa do vizinho assistir à luta de sumô, Minoru e Isamu pedem aos pais para comprar uma televisão. Ao receberem uma bronca do pai por falarem demais, eles resolvem fazer uma greve de silêncio (pois afirmam que boa parte da linguagem dos adultos é composta por frases desnecessárias). Essa atitude gera novos rumores na vizinhança, cuja suspeita à propósito do comportamento dos garotos recai sob o incidente anterior com o pagamento da mensalidade da associação das mulheres (a senhora Hayashi havia sido injustamente acusada de não ter cuidado bem do dinheiro, por isso as moradoras acham que ela é rancorosa e que contou aos seus filhos o que aconteceu, e, portanto, eles não falam mais com ninguém).

Como resultado da greve, os meninos se metem em confusão. Mas no fim, conseguem atingir seu objetivo: o pai deles decide comprar o aparelho (e justamente com o senhor Tomizawa, o qual agora trabalha como vendedor de eletrodomésticos), mas é importante destacar que ele sofre uma paralisia motora que o obriga a ver e a ouvir o que está além de qualquer resposta ou ação possível ao se dar conta de que, em breve, ele também poderá estar em busca de emprego. O novo comportamento feliz dos garotos Hayashi inicia, conseqüentemente, uma nova série de fofocas nos arredores, pois apesar da televisão significar tempos de mudança para os garotos, a forma do que se altera não altera, não passa.

*Ohayo* é marcado pelo uso escasso dos espaços intermediários característicos de algumas obras de Ozu. O diretor opta pelo princípio de contigüidade neste trabalho, de modo a dar uma agilidade para a narrativa (tomada de uma pessoa em pé ou

sentada resulta numa tomada semelhante de outra personagem, apenas com a mudança de ângulo). David Bordwell (1988: 349) exemplifica a seqüência inicial: a primeira cena mostra as crianças chegando da escola. A seguir, vemos a senhora Okubo conversando com a senhora Tomizawa. Durante a conversa, aparece a senhora Haraguchi. A narração começa a segui-la. Quando ela cruza com o filho da senhora Okubo, nós passamos a acompanhá-lo, mas somente até o momento em que ele se depara com seu amigo Kozo. Depois, o foco retorna para o diálogo entre a senhora Okubo e a senhora Tomizawa. Assim que essa última sai, nos encontramos novamente com Kozo se preparando para ir à casa do vizinho. De lá, ele e o filho da senhora Okubo chamam pela janela os garotos Hayashi, que fazem parte da família principal da história.

Realizado em cores primárias e com planos fixos, o enredo retrata o dia-a-dia da comunidade em um período que compreende uma quarta-feira à tarde até uma segunda-feira de manhã. As casas das famílias são filmadas em ângulos de 90° e 180°, contudo é praticamente impossível determinar a estrutura das construções e tampouco diferenciá-las devido ao modo como as tomadas são captadas.

Os falsos raccords de olhar, de direção, e mesmo o enquadramento novo, que desafiam a lógica da imagem-movimento, atingem uma autonomia que não têm (talvez somente em Ozu) nem mesmo no neo-realismo italiano um valor aparente em relação à nova narrativa (AUGUSTO, 2004: 111).

O plano longo coincide o tempo do filme com o tempo real, proporcionando ao espectador um contato com o real. Mas isso não quer dizer que as cenas foram filmadas ao acaso. Pelo contrário, cada imagem possui uma função pré-determinada. “Com o plano-sequência, porém, as coisas evidentes demais, os trajetos ostensivos demais; seria melhor considerar a estética do plano longo, a dos contemplativos e dos místicos - Ozu, Dreyer ou Ford” (AUMONT, 2004: 66).

Cada novo dia é representado por tomadas da comunidade, pois o interrompimento de atividades colabora para a estruturação da noção de tempo. O sentido que as passagens de espaços vazios representa, permanece preso à sua própria duração. Mesmo estando presente em apenas algumas imagens, faz com que a narrativa chegue, nas palavras de Barthes (1990: 57), “a uma estruturação que ‘se

esvazia em seu próprio interior””. Pode-se dizer que seria um aspecto que não pode ser concebido<sup>6</sup>.

Para uma melhor explanação, utilizaremos um esquema formulado por Bordwell (1988: 354). A abertura da película, com tempos mortos da banalidade cotidiana, mostra imagens do bairro (ver figura 6, p. 47).

No dia seguinte, variações dessas tomadas são apresentadas. Para a sexta-feira, todavia, vemos apenas imagens da mãe da senhora Haraguchi rezando em cima de um barranco. Sábado, de maneira simplificada, assistimos somente ao senhor Okubo fazendo exercícios físicos com duas crianças.

O penúltimo dia relembra as tomadas do primeiro dia, ao distinguir planos gerais que vão, aos poucos, se afunilando, até se concentrar em uma área específica da lavanderia. A segunda-feira mostra duas ocorrências: a ribanceira e a rua. O fim é marcado pela exibição das tomadas da abertura do longa.

Um exemplo privilegiado por Deleuze na passagem de uma representação indireta do tempo à sua apresentação direta, porém, é o tratamento dado ao cotidiano pelo cineasta Ozu, e as imagens óticas e sonoras puras que daí extrai. Os planos fixos da bicicleta, do vaso ou da natureza-morta, eis aí imagens-tempo, o tempo em pessoa, diz Deleuze “um pouco de tempo em estado puro”, segundo a fórmula de Proust. A duração desses planos (10 segundos de um vaso, uma bicicleta encostada no muro) representa “aquilo que permanece, através da sucessão dos estados mutantes”, o tempo como forma inalterável do que muda (PELBART, 1998: 11).

As naturezas-mortas verificadas no filme detectam o tempo como forma constante num mundo que prontamente arruinou suas relações sensório-motoras. “A natureza-morta é o tempo, pois tudo o que muda está no tempo, mas o próprio tempo não muda, não poderia mudar senão num outro tempo, ao infinito” (DELEUZE, 1990: 27).

*Ohayo*, mesmo sendo uma comédia, conseguiu manter algumas das características que destacaram o trabalho do cineasta – apesar de seu ritmo ágil, comum nos longas desse gênero. Espaços amorfos e *faux raccords* não foram muito usados, impedindo uma melhor constatação do tempo cinematográfico que dura e coexiste com o espaço que permanece.

---

<sup>6</sup> Cf. Texto O terceiro sentido, de Roland Barthes. (Livro: *O óbvio e o obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990).

### 7.3- Cenas do filme *Ohayo*

Fonte: Bordwell, David. *Ozu and the poetics. Of cinema.*

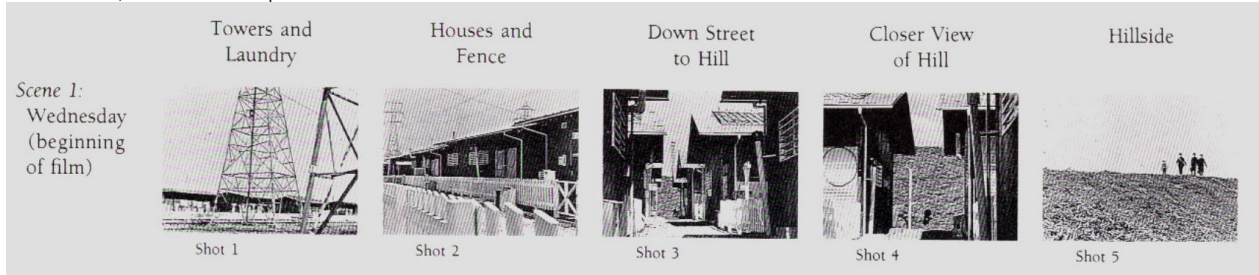


Figura 6 - Tomadas de *Ohayo*/ abertura do filme.

Fonte: <http://www.moviemartyr.com/images/1959goodmorning01.gif>



Figura 7

Fonte: <http://www.filmlinc.com/nyff/jpegs2003/goodmorning.jpg>



Figura 8

Fonte: [http://fermedubiereau.eu.org/cineclub/200411\\_8bonjour4.jpg](http://fermedubiereau.eu.org/cineclub/200411_8bonjour4.jpg)



Figura 9

Fonte: <http://www.sensesofcinema.com/images/directors/03/26/ohayo7.jpg>



Figura 10



## 8. Conclusão

Neste trabalho quis-se fazer uma reflexão sobre a obra do cineasta japonês Yasujiro Ozu, identificando nela características da teoria formulada pelo filósofo francês Gilles Deleuze sobre a imagem-tempo.

Desde o princípio, a proposta desta monografia foi montar um espaço que permitisse a averiguação da proposição de Deleuze, o qual assegurava o status de Ozu como o precursor da imagem-tempo no cinema. Pontos importantes do trabalho de ambos os autores foram destacados de maneira que deixassem bem claro como ocorreu a transição da imagem-movimento para a imagem-tempo.

O filme *Ohayo* (Bom dia), de 1959, foi selecionado para a verificação dos elementos do tipo de imagem definida pelo filósofo. O longa-metragem apresenta imagens óticas e sonoras puras que podem ser encontradas de modo semelhante em outras películas do diretor nipônico, desde a época de seus filmes mudos.

De acordo com Deleuze (1990: 28),

na banalidade cotidiana, a imagem-ação e mesmo a imagem-movimento tendem a desaparecer em favor de situações óticas puras, mas estas descobrem ligações de um novo tipo, que não são sensório-motoras, e põem os sentidos em relação direta com o tempo, com o pensamento.

O tempo, portanto, seria uma forma inalterada de mudança, e a duração do que é percebido iria ser conservado mesmo com a sucessão de acontecimentos.

O conceito de imagem-tempo mostrou-se útil por ajudar a avaliar a transição pela qual o cinema passou, facilitando a compreensão de um processo evolutivo que se pode considerar natural tanto nas artes quanto nas ciências. Sua importância para as demais áreas da comunicação é algo que deve ser continuamente pesquisado, pois elas se encontram ainda muito dependentes de esquemas sensório-motores (e oferecem poucas oportunidades para a experimentação e a abordagem de novas técnicas de linguagem por serem dirigidas às massas).

O estudo da arte cinematográfica hoje não se restringe somente ao reconhecimento de uma mídia que surgiu no fim do século XIX, mas ao aprimoramento e à geração de propostas que levem a um constante progresso da arte. Deve-se procurar evitar o envelhecimento e o esquecimento desse meio de comunicação,

buscando sempre renová-lo para que tenha condições de acompanhar as tendências que surgem diariamente.

O trabalho desenvolvido por Ozu também deve continuar a ser analisado e valorizado, evitando assim o monopólio do cinema das grandes produções hollywoodianas, as quais retrocedem as conquistas relatadas por Deleuze na imagem-tempo e a simplicidade das técnicas de filmagem aplicadas pelo cineasta japonês. Infelizmente, esse tipo de longa-metragem prioriza unicamente a ação e o clichê, sendo de fácil assimilação pelos espectadores e a única noção que boa parte têm sobre cinema.

## Bibliografia

ALLIEZ, Éric. *Deleuze filosofia virtual*. São Paulo: Ed. 34, 1996.

ARNOLD, Michael. *Japanese anime and the animated cartoon*. Midnight Eye, 29 nov. 2004. < [http://www.midnighteye.com/features/animated\\_cartoon.shtml](http://www.midnighteye.com/features/animated_cartoon.shtml) >. Acesso em 25 fev. 2005.

AUGUSTO, Maria de Fátima. *A montagem cinematográfica e a lógica das imagens*. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte: Fumec, 2004.

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas, SP: Papirus, 1993.

\_\_\_\_\_. *O olho interminável (cinema e pintura)*. Tradução de Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BARRETT, Gregory. *Archetypes in japanese film*. US: Associated University Presses Inc, 1989.

BARTHES, Roland. *O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BECKETT, Samuel. *Proust*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens: foto, cinema, vídeo*. Campinas, SP: Papirus, 1997.

BERGER, John. *Modos de ver*. Tradução de Lúcia Olinto. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

BOM DIA (Ohayo). Direção: Yasujiro Ozu. Intérpretes: Keiji Sata, Yoshiko Kuga, Chishu Ryu, Haruko Sugimura, Koji Shigimura, Kuniko Miyake, Teruko Nagaoka e outros.

Roteiro: Kogo Noda e Yasujiro Ozu. Japão: Shochiku, 1959. 1 DVD (93 min), fullscreen, colorido. Produzido por Magnus Opus, 2004.

BORDWELL, David. *Ozu and the poetics of cinema*. New Jersey: Princeton University Press, 1988.

BORGES, Jorge Luis. *Ficciones*. Buenos Aires: Emecé, 1999.

DELEUZE, Gilles. *Cinema II: a imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

\_\_\_\_\_. *Conversações*. São Paulo: Ed. 34, 1996.

DOMENIG, Roland. *The anticipation of freedom*. Midnight Eye, 28 jun. 2004. < <http://www.midnighteye.com/features/art-theatre-guild.shtml> >. Acesso em 25 fev. 2005.

GIUGLARIS, Marcel e Shinobu. *El cine japonés*. Madrid: Ediciones Rialp S.A., 1957.

LEONE, Eduardo e MOURÃO, Maria Dora. *Cinema e montagem*. São Paulo: Editora Ática, 1993.

LUMET, Sidney. *Fazendo filmes*. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

MACHADO, Arlindo. *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios Americiosos, 2001.

MATSUDA FILM PRODUCTIONS. *The benshi*. < [http://www.infoasia.co.jp/subdir/matsuda/c\\_pages/c\\_c\\_1e.html](http://www.infoasia.co.jp/subdir/matsuda/c_pages/c_c_1e.html) >. Acesso em 25 fev. 2005.

NAGIB, Lúcia. *Em torno da Nouvelle Vague japonesa*. Campinas, SP: Unicamp, 1993.

NAGIB, Lúcia e PARENTE, André (org). *Ozu – o extraordinário cineasta do cotidiano*. São Paulo: Editora Marco Zero, 1990.

OZU – part of Masters of Cinema. < <http://www.ozuyasujiro.com/siteinfo.htm> >. Acesso em 28 fev. 2005.

PARENTE, André. *Ensaio sobre o cinema do simulacro: cinema existencial, cinema estrutural e cinema brasileiro contemporâneo*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1998.

\_\_\_\_\_. (org). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed 34, 1993.

\_\_\_\_\_. *Narrativa e modernidade. Os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Campinas, SP: Papirus, 2000.

PELBART, Peter Pál. *O tempo não-reconciliado*. São Paulo: Perspectiva: FAPESP, 1998.

RICHIE, Donald. *Japanese movies*. Tokyo: Tosho Printing Co, 1961.

\_\_\_\_\_. *Japanese Cinema, an introduction*. Hong Kong: Nordica Printing Co, 1990.

RUCKA, Nicholas. *Good morning*. Midnight Eye, 8 dez. 2003. < <http://www.midnighteye.com/reviews/gmorning.shtml> >. Acesso em 25 fev. 2005.

SANTAELLA, Lúcia e NÖTH, Winfried. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SATO, Tadao. *Currents in Japanese cinema*. Japan: Kodansha International Ltda, 1987.

\_\_\_\_\_. *Early japanese cinema*. Screening the Past, Australia, 17 dez. 2004. < <http://www.latrobe.edu.au/screeningthepast/reruns/rr0499/PUerr6.htm> >. Acesso em 28 fev. 2005.

SHARP, Jasper. *A page of madness*. Midnight Eye, 7 mar. 2002. < [http://www.midnighteye.com/features/silentfilm\\_pt1.shtml](http://www.midnighteye.com/features/silentfilm_pt1.shtml) >. Acesso em 25 fev. 2005.

\_\_\_\_\_. *Donald Richie – interview*. Midnight Eye, 8 dez. 2003. < [http://www.midnighteye.com/interviews/donald\\_richie.shtml](http://www.midnighteye.com/interviews/donald_richie.shtml) >. Acesso em 25 fev. 2005.

SHARP, Jasper e ARNOLD, Mike. *Forgotten fragments*. Midnight Eye, 16 jun. 2002. < [http://www.midnighteye.com/features/silentfilm\\_pt2.shtml](http://www.midnighteye.com/features/silentfilm_pt2.shtml) >. Acesso em 25 fev. 2005.

SONTAG, Susan. *Contra a interpretação*. Tradução de Ana Maria Capovilla. Porto Alegre: LP&M, 1987.

VIRILIO, Paul. *O espaço crítico e as perspectivas do tempo real*. Rio de Janeiro: Ed 34, 1993.

WRIGLEY, Nick. *Yasujiro Ozu*. Senses of Cinema. < <http://www.sensesofcinema.com/contents/directors/03/ozu.html> >. Acesso em 28 fev. 2005.

YOSHIDA, Kiju. *O anticinema de Yasujiro Ozu*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

## Anexo A – Filmografia

1927

Espada da penitência (Zange no yaiba)

1928

Sonhos da juventude (Wakodo no yume)

Esposa perdida (Nyobo funshitsu)

A abóbora (Kabocha)

Um casal em mudança (Hikkoshi fufu)

A beleza física (Nikutaibi) [também conhecido como A beleza da carne]

1929

A montanha do tesouro (Takara no yama)

Dias de juventude (Wakaki hi)

Rivais à japonesa (Wasei kenka tomodachi)

Formei-me, mas... (Daigaku wa detakeredo)

Vida de assalariado (Kaishain seikatsu)

O ator Tokkan Kozo (Tokkan Kozo)

1930

Iniciação ao casamento (Kekkon-gaku nyumon)

Marchar com alegria (Hogaraka ni ayume)

Fui reprovado, mas... (Rakudai wa shitakeredo)

Esposa de uma noite (Sono yo no tsuma)

O espírito vingativo de Eros (Erogami no onryo)

O sopro da noite (Ashi ni sawatta koun) [também conhecido como O sopro da sorte]

Senhorita (Ojosan)

1931

A bela e a barba (Shukujo to hige)

A tristeza da bela (Bijin aishu)

Coral de Tóquio (Tokyo no gasho)

1932

A primavera das damas (Haru wa gofujin kara)

Eu nasci, mas... (Umarete wa mitakeredo)

Onde estão os sonhos da juventude? (Seishun no yume ima izuko)

Até o próximo encontro (Mata au hi made)

1933

Mulher de Tóquio (Tokyo no onna)

A delinqüente (Hijosen no onna)

Capricho passageiro (Dekigokoro)

1934

Mãe tem que ser amada (Haha o kowazuya)

Uma história de ervas flutuantes (Ukigusa monogatari)

1935

A inocente (Hakoiri musume)

? (Kagamijishi)

Um albergue em Tóquio (Tokyo no yado) [também conhecido como Um hotel em Tóquio]

1936

A universidade é um bom lugar (Daigaku yoitoko)

Filho único (Hitori musuko)

1937

O que foi que a senhora esqueceu? (Shujuko wa nani o wasuretake)



1941

Os irmãos da família Toda (Toda-ke no kyodai)

1942

Era uma vez um pai (Chichi ariki)

1947

Relato de um proprietário (Nagaya shinshiroku)

1948

Uma galinha no vento (Kaze no naka no mendori)

1949

Pai e filha (Banshun)

1950

As irmãs Munekata (Munekata shimai)

1951

Também fomos felizes (Bakushu)

1952

O sabor do chá verde sobre o arroz (Ochazuke no aji)

1953

Era uma vez em Tóquio (Tokyo monogatari) [também conhecido como Viagem a Tóquio]

1956

Começo de primavera (Shoshun)

1957

Crepúsculo em Tóquio (Tokyo boshoku)

1958

Flor do equinócio (Higanbana)

1959

Bom dia (Ohayo)

Ervas flutuantes (Ukigusa)

1960

Dias de outono (Akibiyori)

1961

Fim de verão (Kohayagawa-ke no aki)

1962

A rotina tem seu encanto (Sanma no aji)